

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y CONDUCTAS AGRESIVAS DE
LOS ESTUDIANTES DE 5° DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 162 “SAN
JOSÉ OBRERO” - DE S.J.L. LIMA; 2012.**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTORA:

Br. CARMEN ESTHER SERNA TUCTO

ASESOR

Mg. WILFREDO ZEVALLOS DELGADO

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

A Dios por su inmenso amor y dar la oportunidad de creer en mis posibilidades de crecer.

A mi madre por su fortaleza, a mi padre y hermano que desde el cielo guían mi sendero y a mis hermanos por su apoyo y consejos para seguir mis estudios profesionales.

AGRADECIMIENTOS

A mi escuela por su apoyo constante y sensibilidad emocional para seguir mis estudios de maestría.

A la Universidad César Vallejo por la apertura de la capacitación profesional docente

A los docentes de postgrado que contribuyeron en la formación y desarrollo crítico de los conocimientos adquiridos

PRESENTACIÓN

Señor Director de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo

Señores miembros del Jurado.

Dando cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Administración Educativa de la Universidad César Vallejo Sede -Lima, presentamos la tesis titulada. Uso de los videojuegos violentos y conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la I.E. N° 162 “San José Obrero” - DE S.J.L. Lima; 2012.

Esta investigación tiene por objetivo Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa N° 162 “San José Obrero” – UGEL N° 05 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2012, en ella se busco demostrar la importancia que tiene considerar si el uso de los video juegos causa efectos secundarios como es que los estudiantes adoptan las características de violencia de los video juegos en las cuales la agresión, el lenguaje violento y otras reacciones frente a las relaciones interpersonales en la convivencia escolar.

El documento consta de cuatro capítulos, el I Capítulo describe el problema de investigación, el II capítulo presenta el marco teórico, el III capítulo está compuesto por el marco metodológico, el IV presenta el análisis de los resultados asimismo se expone las conclusiones y sugerencias así como el conjunto de anexos de la investigación, Esperamos señores miembros del Jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por vuestra universidad y merezca su aprobación.

La Autora.

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN	iv
INDICE	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCION	xi
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1 Problema General	16
1.2.2. Problema Específico	16
1.3. Justificación	16
1.4. Limitaciones	18
1.5. Antecedentes	19
1.5.1 Antecedentes Internacionales	19
1.5.2 Antecedentes Nacionales	23
1.6. Objetivos	25
1.6.1. Objetivo General	25
1.6.2. Objetivo Específico	26
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	27
2.1. Bases teóricas de los Video juegos	28
2.1.1. Definición conceptual	28
2.1.2. Fundamentos teóricos	28
2.1.3. Características del video juegos	32
2.1.4. Violencia y video juegos	34
2.1.5. Dimensiones del video juegos	39
2.1.6. Los videojuegos más violentos	42

2.2. Bases Teóricas de la conducta agresiva	44
2.2.1. Definición conceptual	44
2.2.2. Fundamentos teóricos	44
2.2.3. Características de la conducta agresiva	57
2.2.4. Dimensiones de la conducta agresiva	50
2.2.5. Tratamiento de la conducta agresiva	57
3.2. Definición de Términos Básicos	63
 CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	 67
3.1. Hipótesis	68
3.1.1. Hipótesis general	68
3.1.2. Hipótesis específicas	68
3.2. Variables	68
3.2.1. Definición Conceptual	68
3.2.2. Definición Operacional	69
3.3. Metodología	70
3.3.1. Tipo de estudio	70
3.3.2. Diseño del estudio	70
3.4. Población y muestra	72
3.5. Método de investigación	72
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	72
3.7. Métodos de análisis de la información	74
 CAPÍTULO IV. RESULTADOS	 76
4.1. Descripción de los resultados	77
4.2. Discusión de resultados	82
CONCLUSIONES	86
SUGERENCIAS	87
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	88
ANEXOS	91
1. Instrumento de recolección de datos de las variables	92
2. Matriz de consistencia	94
3. Figuras del estudio	97
4. Fichas de validación	98
5. Base de datos	107

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1. Promedio de juego por género	40
Tabla 2. Promedio de juego por usuario en el juego	41
Tabla 3. Reparto según el sexo	41
Tabla 4. Reparto según tiempo y habitualidad del juego	43
Tabla 5. Operacionalización de la variable videojuegos violentos	69
Tabla 6. Operacionalización de la variable Conducta agresiva	70
Tabla 7. Criterio de jueces del instrumento	73
Tabla 8. Validez del cuestionario Uso del videojuego violento	73
Tabla 9. Validez y aplicabilidad del cuestionario Conducta agresiva	73
Tabla 10. Distribución de encuestados según percepción del video juego	77
Tabla 11. Distribución de encuestados según percepción de la conducta agresiva	77
Tabla 12. Uso del videojuego violento y Conducta agresiva de los alumnos del 5to grado de Educación primaria	79
Tabla 13. Videojuegos violentos y Agresividad reactiva de los alumnos del 5to grado de Educación primaria	80
Tabla 14. Videojuegos violentos y la agresividad Proactiva de los alumnos del 5to grado de Educación primaria	81

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1. Distribución de encuestados según percepción del video juego	97
Figura 2. Distribución de encuestados según percepción de la conducta Agresiva	97

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como problema ¿Qué relación existe entre el uso de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa N° 162 “San José Obrero” – UGEL N° 05 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2012? el objetivo fue Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa N° 162 “San José Obrero” – UGEL N° 05 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2012

Es un estudio de tipo descriptivo correlacional de diseño no experimental transversal a la cual se aplicaron dos cuestionarios para conocer el uso de los video juegos y la conducta agresiva de los estudiantes, la muestra fue no probabilística que abarca el total de 140 estudiantes encuestados, cabe resaltarse que el instrumento fue validado y determinado su confiabilidad.

El análisis permite concluir que existe relación directa y significativa entre el uso de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa N° 162 “San José Obrero” – UGEL N° 05 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2012 en el aula según la percepción de los estudiantes participantes

Palabras Clave: Video juegos - Conducta Agresiva.

ABSTRACT

The present research had the problem What is the relationship between the use of video games and aggressive behavior of students in 5th grade of elementary school of School No. 162 "St. Joseph the Worker" - UGELs No. 05 District San Juan de Lurigancho, 2012? the objective was to determine the relationship between the use of video games and aggressive behavior of students in 5th grade of elementary school of School No. 162 "St. Joseph the Worker" - UGELs No. 05 in the San Juan de Lurigancho, 2012.

It is a descriptive study of non-experimental correlational cross which two questionnaires were applied for the use of video games and aggressive behavior of students, the sample was no probabilistic covering the total of 140 students surveyed, it should be emphasized that the instrument was validated and determined its reliability.

The research concludes that there is direct and significant relationship between the use of video games and aggressive behavior of students in 5th grade of elementary school of School No. 162 "St. Joseph the Worker" - UGELs No. 05 in the San Juan de Lurigancho, 2012at the classroom as perceived by the participating students.

Keywords: Video games - Aggressive Behavior

INTRODUCCION

La investigación titulada Uso de los videojuegos y las conductas agresivas de los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa N° 162 “San José Obrero” – UGEL N° 05 del distrito de San Juan de Lurigancho, 2012, se desarrolló considerando que en la actualidad uno de los problemas difíciles de los sistemas educativos es la conducta agresiva de los alumnos en todos los niveles, la misma que tiene multiplicidad de causales, siendo el uso del videojuego una de estas causas, así como considerando que una de ellas es la existencia de factores como los medios de comunicación, con nuevas descripciones o imágenes de violencia que retratan una sociedad de descomposición, especialmente en los estudiantes ya que ellos se encuentran más susceptibles a estos fenómenos sociales.

En el estudio se analiza el comportamiento agresivo en la escuela se supone que impide desenvolverse adecuadamente a los docentes, ya que estos dificultan en las clases perturbando en sus aprendizajes, dado que los estudiantes en su mayoría se comportan a la defensiva frente a cualquier acontecimiento, pregunta, opinión y participación, esto hace que no estén en buenas condiciones para lograr aprendizajes significativos en todas las áreas.

Esta situación se manifiesta en todas partes del mundo incidiendo más en los países latinos y en él, Perú sobretodo en las zonas urbano marginales de Lima, y en especial en la Institución Educativa N° 162 “San José Obrero” – UGEL N° 05 del distrito de San Juan de Lurigancho siendo un problema más frecuente que en otras zonas. Es por esta razón que nació la preocupación de, realizar un estudio sobre la relación que existe entre el uso del videojuego y la conducta agresiva

Los datos recolectados han sido procesados estadísticamente, evaluados y analizados tabla por tabla del cual se ha redactado el informe final. La investigación para ser más comprensible se ha dividido en cuatro capítulos conteniendo cada uno de ellos una serie de sub-temas:

En el primer capítulo trata del problema respecto a la situación de la violencia, en el mismo capítulo se presenta la importancia del estudio a manera de justificación, así como se indica la limitación encontrada y superada, en el mismo punto se consideró un conjunto de tesis de otros contextos a modo de bases empíricas considerando el sistema de objetivos del estudio.

En el capítulo II se presenta el análisis de los fundamentos teóricos, el análisis de las bases teóricas del uso del videojuego desde el fundamento de la sociología y la psicología para concluir con el fundamento de la conducta agresiva.

En capítulo III presenta el marco metodológico, para ello se consideró el sistema de hipótesis de relación, la definición de las variables en base a la teoría establecida del mismo modo se asumió el tipo de investigación descriptiva con diseño no experimental descriptivo correlacional simple en una muestra de estudiantes del V ciclo, el método empleado es hipotético deductivo de enfoque cuantitativo razón por la cual se aplicó instrumentos para recolectar datos y procesarlos estadísticamente.

En el capítulo IV se presenta los resultados descriptivos como producto de los datos procesados en estadística descriptiva, la discusión de los resultados y la contrastación de hipótesis, asimismo se presenta los resultados y conclusiones del estudio, concretamente se concluye que la relación entre el uso del videojuego violento y la conducta agresiva, también se adjunta las referencias bibliográficas ella se elaboró en orden de cita de acuerdo a las recomendaciones de APA. Finalmente se considera un conjunto de anexos como herramientas del proceso de investigación.